



Элементы управления

Тормоз

Ускорить

Источник питания 

Сменить источник питания 

Скользить 

Прыгать 

Направить

Приостановить игру/
Присоединиться к
текущей игре



XBOX 360

XBOX
LIVE

VIVA PINATA PARTY animals



ВНИМАНИЕ! Перед началом игры прочитайте сведения о мерах безопасности в руководстве для приставки Xbox 360 и руководствах для внешних устройств. Сохраните все руководства для обращения в будущем. С руководствами можно также ознакомиться на веб-узле www.xbox.com/support или в службе поддержки клиентов Xbox.

Предупреждение о возможном вреде для здоровья при игре в видеоигры

Эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету

Небольшой процент людей подвержен припадкам от воздействия визуальных эффектов, например мерцающего света или изображений, которые могут появляться в видеоиграх. Люди, не испытывавшие ранее подобных приступов и не страдающие эпилепсией, могут не знать о своей болезни, которая может спровоцировать эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету.

Симптомы этих приступов могут быть различными. К ним относятся: головокружение, искажение визуального восприятия, судороги лицевых мышц, нервный тик, подергивание либо дрожание рук или ног, потеря ориентации, спутанность либо кратковременное помутнение сознания. Припадки также могут сопровождаться потерей сознания или конвульсиями, в результате которых можно упасть или удариться о находящиеся рядом предметы и получить травму.

Если вы обнаружили у себя любой из этих симптомов, немедленно прекратите играть и проконсультируйтесь с врачом. Родители должны следить за состоянием детей и спрашивать у них о наличии вышеописанных симптомов, так как дети и подростки более подвержены таким приступам, чем взрослые. Риск возникновения эпилептических припадков, связанных с повышенной чувствительностью к свету, можно снизить, если принять следующие меры: сидеть как можно дальше от экрана, использовать экран с меньшей диагональю, играть в хорошо освещенной комнате, не играть в сонном или усталом состоянии.

Если вы или ваши родственники страдаете припадками или эпилепсией, перед началом игры обязательно проконсультируйтесь с врачом.

Рейтинговая система PEGI и руководство действуют исключительно в странах, в которых приняты соответствующие законы.

Что представляет собой система PEGI?

Рейтинговая система PEGI предназначена для классификации видеоигр, что позволяет защитить детей младшего возраста от непредназначенных для них игр. **ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:** это не имеет ничего общего с уровнем сложности игр. Система PEGI состоит из двух элементов и позволяет родителям и покупателям детских видеоигр осознанно подходить к выбору игр, соответствующих возрасту детей. Первым элементом является возрастной рейтинг:

3+

7+

12+

16+

18+

Вторым элементом являются значки, которые обозначают тип содержимого игры. Количество таких значков на упаковке зависит от игры. Возрастной рейтинг игры отражает степень данного содержимого. Существуют следующие значки:



СЦЕНЫ
НАСИЛИЯ



НЕНОРМАТИВНАЯ
ЛЕКСИКА



УСТРАШЕНИЕ



СОДЕРЖИМОЕ
СЕКСУАЛЬНОГО
ХАРАКТЕРА



УПОТРЕБЛЕНИЕ
НАРКОТИКОВ



ДИСКРИМИНАЦИЯ



ИЗОБРАЖЕНИЕ
АЗАРТНЫХ ИГР



pegionline.eu

Дополнительные сведения см. на веб-узле <http://www.pegi.info> и pegionline.eu

Содержание

- 2 Добро пожаловать к «Веселым зверюшкам Viva Piñata»!
- 3 Многопользовательская игра
- 4 Познакомьтесь с ведущими!
- 6 Познакомьтесь с участниками!
- 10 Геймпад Xbox 360
- 12 Индикация
- 13 Источники питания
- 14 Гонка
- 16 Типы игр
- 22 Безопасность детей
- 27 Создатели игры
- 28 Гарантия
- 29 Номера телефонов служб поддержки потребителей



Добро пожаловать к «Веселым зверюшкам Viva Piñata»!

Дорогие пинатцы, добро пожаловать на величайшее соревнование в мире — чемпионат веселых зверюшек! В этом фантастическом состязании будут продемонстрированы чудеса мастерства и карьерного роста, а также предreshены судьбы ведущих. А представьте, чего достигнут участники соревнований!

Этот чемпионат — не только самое захватывающее спортивное событие из когда-либо организованных, но и популярнейшее ТВ-шоу, которое обожают во всем мире. Действие развивается бурно и не прекращается ни на секунду, а события абсолютно непредсказуемы и заранее не подготовлены. (Из-за необычайно высоких премий чемпионат не застрахован, так что, возможно, вам понадобятся щитки.)

Ну как, готовы к мощнейшему соревнованию? Готовы к триумфу? Готовы увидеть свои лица на коробках для каши как часть заманчивого рекламного контракта? А может, получить приглашение в качестве гостя на комедийные шоу? Ты станешь звездой самого популярного реалити-чемпионата на телевидении!*

*в некоторых странах

Многопользовательская игра

Локальная многопользовательская игра

С помощью консоли Xbox 360® в Веселых зверюшек Viva Piñata® могут играть до 4 человек. В **Главном меню** выбери пункт **Играем дома**, а потом — **Короткая, Средняя, Длинная, Пользовательская игра** или **Репетиция**. Нажми кнопку **A** на других геймпадах Xbox 360, чтобы присоединиться к игре.

Xbox LIVE

Играй за кого хочешь, везде и всегда через Xbox LIVE®. Создай свой профиль (карту игрока). Общайся в чате с друзьями. Загрузи контент в магазине Xbox LIVE. Обменивайся голосовыми и видеосообщениями. Оставайся на связи и присоединяйся к революции!

Подключение

Чтобы играть через Xbox LIVE, необходимо подключить консоль Xbox 360 к высокоскоростному интернет-каналу и зарегистрироваться как член LIVE. (Примечание. Чтобы играть в сети в Веселых зверюшек Viva Piñata, необходимо иметь золотой статус.) Сведения о подключении и доступности служб Xbox LIVE в вашем регионе см. на веб-узле www.xbox.com/live.

Создание игры на Xbox LIVE

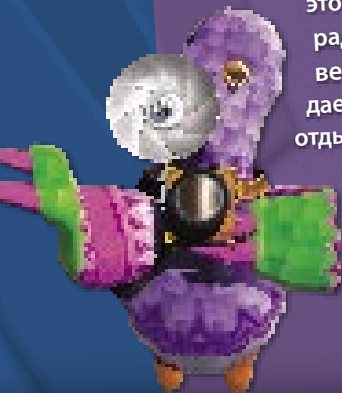
В **Главном меню** выбери пункт **Играем в сети**, войди в Xbox LIVE, затем выбери пункт **Создать игру**. Выбери нужные настройки и нажми кнопку **A**. Чтобы пригласить друзей из списка **Друзья**, нажми кнопку запуска Xbox Guide, выдели пункт **Друзья**, нажми кнопку **A**, затем выдели имя друга и нажми кнопку **X**.

Сведения о безопасности детей см. на странице 22.

Познакомься с ведущими!

Клювдинг Пекки (Pecky Pudgeon)

Пекки — титулованный журналист, чьи статьи читают, перечитывают и еще раз перечитывают преданные фанаты по всему миру. Он невероятно хорош собой и мало уделяет внимания мимолетным тенденциям, поэтому всегда выглядит щеголем. С его журналистской честностью и почти легендарным писательским мастерством могут сравниться разве что его скромность и полная готовность браться за труд, который многие знаменитости считают ниже своего достоинства, например написание своей биографии для этой публикации. Пекки неописуемо рад быть ведущим на чемпионате веселых зверюшек, поскольку это дает ему возможность хоть иногда отдохнуть от работы над будущим бестселлером — автобиографией «Жизнь замечательного Клювдинга Пекки».

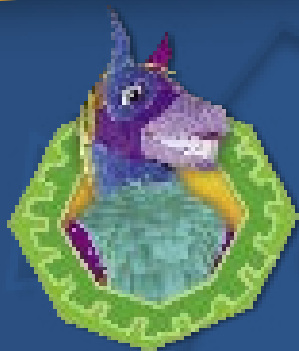


Попугалло Пьер (Pierre Parrybo)

Попугалло Пьер — чрезвычайно важный пинатец. Пьер не только выполняет множество важных служебных обязанностей на острове Пината, он еще и невероятно популярный диджей. Он стоит за вертушкой на всех главных тусовках острова Пината, а также присутствует на днях рождения, свадьбах, торжественных открытиях торговых центров и автомоек. Информацию о заказах можно получить у его агента. Кроме того, Пьер, конечно, ведет суперпопулярный чемпионат веселых зверюшек и собственное радио-шоу. Но несмотря на все эти программы и занятия, Пьер постоянно ищет новые, более захватывающие и потенциально более высокооплачиваемые проекты.



Познакомься с участниками!



Фисконашка Хадсон (Hudson Horstachio)

Хадсон — самый популярный пинатец на острове. Он всегда рад указать на этот факт любому, кто спросит об этом. Но поскольку никто не спрашивает (ведь все это и так знают и, честно говоря, уже немного устали от постоянного упоминания этого факта), он говорит об этом всем подряд. Чтобы заполнить Хадсона на это шоу, нам по контракту пришлось упомянуть об этом в его биографии. Дважды. Между прочим, Хадсон — самый популярный пинатец на острове Пината!



Фисконашка Хейли (Hailey Horstachio)

Хейли на треть супер-знаменитость, на треть — влиятельная тусовщица, а еще на треть — звездная атлетка. Если она не ездит в лимузине и не зависает со знаменитостями первой величины, то ездит на двух лимузинах и зависает со знаменитостями крупнее первой величины. Хадсон любит напоминать Хейли, что ей еще предстоит покорить верхушку общества Пинаты, но та уверена, что ее экспрессивные танцы, гламурный стиль жизни и потрясающий атлетизм вскоре протолкнут ее туда.



Сладкоёжка Ферги (Fergy Fudgehog)

Ферги — маленький нервный пинатец, постоянно поглощенный беспокойством. Его настолько пугает перспектива быть раздавленным на вечеринках, что зачастую он находится почти в паническом состоянии. Это производит довольно жалкое впечатление. Я имею в виду, что же не так с Ферги? Малыш столько времени уделяет беспокойству, что не может даже расслабиться и получить удовольствие от жизни. Он что, неудачник? Или уродец? Страх и глубокая неуверенность в себе настолько захватили существо этого пинатца, что влияют на все его действия, даже на составление этой биографии, которую, вы не поверите, он написал сам.



Сладкоёжка Франсин (Francine Fudgehog)

Франсин — это мама Ферги. Она обычно верит всему, что говорит Ферги, в том числе его эпатажным заявлениям, что он самый популярный пинатец на острове. Это, без сомнения, смехотворные утверждения, поскольку самый популярный — Хадсон (эта поправка внесена по требованию агента Хадсона), но у Франсин будет разбито сердце, если она узнает правду. Поэтому мы искренне надеемся, что это руководство никогда не попадет к ней в руки.

Познакомься с участниками!



**Кренделис Пол
(Paulie Preztail)**

Пол невероятно умен и сообразителен, что и ожидается от Кренделиса. Как и большинство пинатцев, которые очень умны, он настолько умен, что знает, что очень умен, и это делает его немного надоедливым на вечеринках. Тем не менее ум часто выручает его в беде, и друзья всегда могут положиться на Пола в горе. Выручив их, он, скорее всего, подчеркнет, как с помощью великого ума ему удалось решить их проблемы.



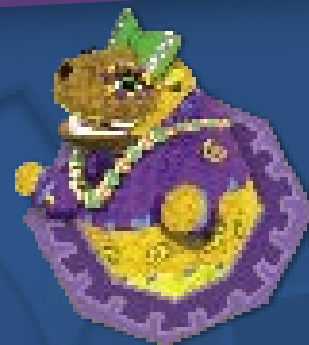
**Кренделис
Петунья (Petunia
Preztail)**

Первое, что поражает при знакомстве с Петунией, — это ее мягкий характер и воспитанность. Второе — это одна или другая яростно взлетающая нога (или обе), когда она показывает свой новейший смертельный захват. Из-за постоянных поисков нового состязания Петунью прозвали адреналиновой маньячкой, искательницей приключений и маниакальной искательницей адреналиновых приключений. В ней силен дух соревнования, и Пол для нее — главный соперник. Но он также кажется ей неотразимым, что может создавать определенные проблемы.



**Мишипучка
Франклин
(Franklin
Fizzlybear)**

Франклин смотрит на жизнь определенно оптимистично. Его любимые занятия — серфинг, в котором он просто ас, и танцы, в которых он... пожалуй, ограничимся тем, что он ас в серфинге. Он также обожает потусоваться, вкусно поесть и почти все остальное. Франклин радостно и воодушевленно встречает каждый день и всегда готов к любым планам и приключениям, которые задумали его друзья. Ох, а еще он обожает... Мишипучку Флоранс.



**Мишипучка
Флоранс
(Florence
Fizzlybear)**

Флоранс с особым нетерпением ждет чемпионата веселых зверюшек. Частично из-за соревнования, но по большей части из-за того, что это позволит ей классно провести время с Франклином. Так же, как и все, она мечтает выиграть чемпионат, но если и не получится, она надеется, что это удастся Франклину. В любом случае премия, вероятно, уйдет на уроки танцев... для двоих.

Геймпад Xbox 360



Индикация

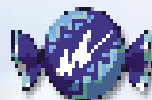


Источники питания



Праздничная ракета

Эта обманчиво празднично-управляемая ракета приводит в смятение главных соперников.



Супермятная конфета

Эта небольшая сладость резко ускорит тебя, но сохранит возможность управления.



Медовушка Жужжачки

Этот сладкий липкий предмет замедляет бегущих сзади соперников.



Опылитель

Оставь след пыльцы, чтобы ослепить гонщиков позади себя, особенно на поворотах.



Крылья Ирибочки

Увеличь скорость и перелети над препятствиями, например бревнами.



Раздувало

Раздуйся в два раза и стань неуязвимым для атак, например праздничной ракеты и опылителя.



Водная бомба

Окажи водой своих соперников, чтобы помешать им смотреть.



Реактивный ранец

Набери реактивную скорость, потеряв всякий контроль!



Дымовая бомба

Используй ее для других гонщиков, чтобы замедлить их!



Гонка

Ты будешь путешествовать по беговым дорожкам и над ними (а если не повезет — по их обочинам) и встретишься с разными опасностями, а также ускорителями. Хорошие результаты в гонке приносят тебе бонусы, которые добавляются к твоим очкам в состязаниях. (Примечание. Если ты хочешь поднять дух соревнования и позволить другим игрокам догнать лидера, выбери пункт **Keep the**

Game Close (Близкая игра) в меню **Options** (Параметры).

Гонка делится на четыре основные стадии.

Пески острова Пината целуют солнце и прибой. Их также целуют ноги, когти и копыта наших участников соревнования. Оттуда мы направимся вглубь страны через заросли джунглей, где землю не целуют ни солнце, ни прибой, разве что если случится ураган. Но тем не менее она получает свою долю ног!

В этом уютном городе разместились рестораны, бутики и музеи мирового класса, а также очаровательный магазин сувениров и первоклассный настройщик фортепиано. Рекомендуем не посещать ни одну из этих достопримечательностей, иначе, скорее всего, ты займешь последнее место.

Если ты обожаешь гигантские ледники, крутые ледяные обрывы и захватывающие пейзажи, тебе понравится морозный край. Если ты любишь по-настоящему быструю езду по таким местам, это тоже пригодится. Для нахождения в такой местности обычно требуются зимняя одежда, крючья, веревка и ледоруб. Поскольку у тебя ничего этого нет — удачи!

В этой промышленной зоне производятся все сладости, которые потом попадают в пинатцев. На острове Пината нет более опасного и в то же время более соблазнительного места. Иди вперед и пускай слюни — пинатцы позади тебя могут завязнуть!

На берегу



Цивилизация



14

Ой, мороз, мороз!



Фабрика



15



Типы игр

Бегай и собирай



Бегай как можно быстрее и собери как можно больше сладостей! Помни: порядочность важна, поэтому будь снисходительным, если выиграешь. А чтобы выиграть быстрее, обычно можешь сталкивать противников с пути и перехватывать сладости, которые они хотели сцапать!

16

Целься и стреляй

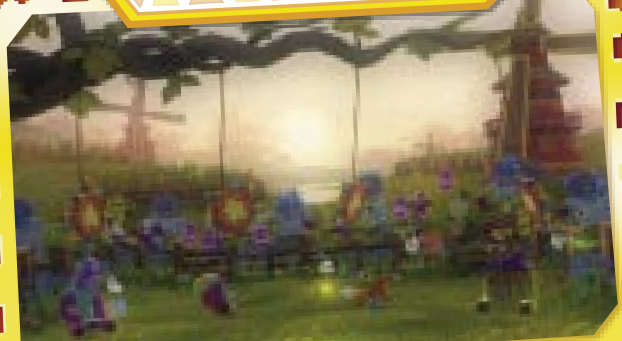


В этих играх требуется точность и аккуратность, стреляешь ли ты из Канонаты, играешь в боулинг или цепляешь хвост к Зебромяту. Скорость и грубая сила — это хорошо, но как насчет мастерства? Как насчет зрительной координации рук? (И как насчет малины — сладкая или так себе?)

17

Типы игр

Круши!



Крушить вещи всегда весело. В этих играх тебе придется действительно набрасываться на бочки и некоторых знаменитых пинатцев. Это увеличит твои очки, а также окажет лечебный эффект!



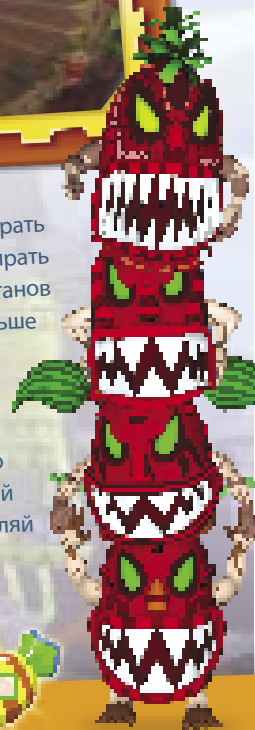
18

Круши и собирай



Что может быть веселее, чем бегать и собирать сладости? Разумеется, крушить вещи и собирать сладости! Поэтому дави жуков, вали Хулиганов и круши тыквы! Собери как можно больше сладостей.

В некоторых случаях ты будешь играть за Хулигана. Эти маленькие безумные нарушители порядка управляются немного по-другому, чем пинатцы: постоянно нажимай **A**, чтобы придавать скорости, а управляй с помощью левого мини-джойстика **1**.



19

Типы игр

Ритм



Нравится трястись и плясать? Да? Тогда тебе понравятся игры типа «Ритм». Ты достаточно грациозен? Правда? Замечательно — это здорово поможет. Эй, какой-то ты бледный — что-то с желудком? Веришь или нет, желудком здесь тоже можно управлять.

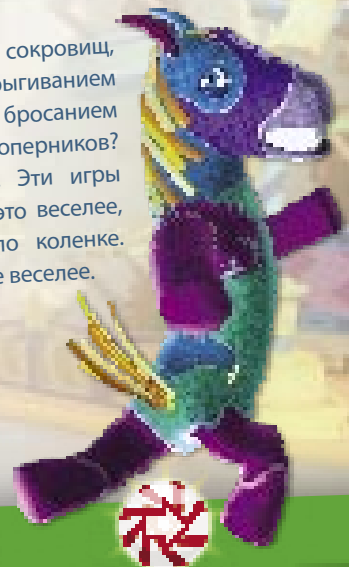


20

Проверка реакции



Что общего между добыванием сокровищ, поеданием яблок в карамели, перепрыгиванием через вращающиеся биты и бросанием взрывоопасных Вредителей в соперников? Здесь главное — расчет времени. Эти игры проверят твою реакцию, и поверь, это веселее, чем удары доктора молоточком по коленке. Хотя, практически все остальное тоже веселее.



21

Безопасность детей

Мы знаем, что родители и опекуны заинтересованы в том, чтобы как можно лучше обезопасить своего ребенка в повседневной жизни и в мире сетевых игр. Консоль Xbox 360 предлагает множество настроек **Родительского контроля**, так что дети могут наслаждаться Xbox LIVE, а вы — спокойно отдыхать, зная, что они общаются только с игроками и занимаются тем, что вы считаете приемлемым.

Шесть шагов на пути к безопасности в сети

Перед вступлением ребенка в сообщество Xbox LIVE убедитесь, что обсудили с ним следующие шесть тем.

- 1 Не раскрывать свой возраст, имя, место проживания и любую другую информацию личного характера, даже кажущуюся невинной, например школьное прозвище или любимые спортивные команды.
- 2 Не соглашаться на общение с сетевыми знакомыми вне сети (лично или по телефону).
- 3 Расценивать игроков, с которыми лично не встречался, как незнакомцев.
- 4 Не общаться в приватном чате с людьми, с которыми встретился в сети.
- 5 Не принимать изображения от незнакомых людей в сети.
- 6 Привлекать родителей и опекунов к игре в сети.

Присоединяйся к Xbox LIVE: членство для детей

Чтобы разрешить ребенку играть в сети в *Веселых зверюшек Viva Piñata* в первую очередь надо стать членом Xbox LIVE. Можно создать учетную запись Xbox LIVE на консоли Xbox 360 или в сети на веб-узле www.xbox.com (дополнительную информацию см. на странице 24).

Получение ребенком членства в Xbox LIVE через консоль Xbox 360

- 1 Убедитесь, что консоль Xbox 360 подключена к Xbox LIVE.
- 2 Понадобятся две учетные записи Windows Live™ ID: для взрослого и для ребенка. Примечание. Если у вас нет учетных записей Windows Live ID, можно создать их, используя Xbox LIVE во время регистрации ребенка. Возможно, у вас уже есть учетная запись Windows Live ID, если есть учетная запись Hotmail, MSN или Xbox.com.
- 3 Включите консоль Xbox 360 без диска в лотке.
- 4 В области **Xbox LIVE** на **панели управления Xbox** выберите **Join Xbox LIVE** (Присоединиться к Xbox LIVE) и следуйте указаниям на экране. Создайте здесь тег игрока для своего ребенка (или выберите новое, если предложенное вами имя недоступно). Примечание. Когда последует запрос на адрес электронной почты и пароль для учетной записи Windows Live ID, сначала создайте учетную запись ребенка (или предоставьте необходимые сведения).
- 5 Как родитель или опекун владельца учетной записи Xbox LIVE, вы должны будете разрешить ребенку присоединиться. Примите запрос на разрешение.
- 6 При запросе создайте (или укажите) собственную учетную запись Windows Live ID.
- 7 Выберите из списка тип статуса для ребенка. Примечание. Для игры в сети через Xbox LIVE необходимо иметь золотой статус.
- 8 Выполните оставшиеся шаги. Введите контактный адрес, выберите для ребенка **игровую зону Xbox LIVE**, задайте настройки связи для рекламы Xbox 360 и выберите часовой пояс и учет летнего времени.
- 9 Теперь вы с ребенком можете воспользоваться всеми возможностями Xbox LIVE!



Безопасность детей (продолж.)

Получение ребенком членства в Xbox LIVE через веб-узел www.xbox.com

- 1 Зайдите на веб-узел www.xbox.com, выберите **Войти**, затем **Регистрация**.
- 2 Следуйте инструкциям и создайте учетную запись ребенка, как описано выше. После создания учетной записи можно дать ребенку тег игрока и Windows Live ID, чтобы учетную запись можно было перенести на консоль Xbox 360.
- 3 Теперь вы с ребенком можете воспользоваться всеми возможностями Xbox LIVE!

Родительский контроль

Родительский контроль — это настраиваемые средства, помогающие выбрать более безопасные и подходящие по возрасту игры для детей. Есть два компонента в настройках **Родительского контроля**: элементы управления консолью и элементы управления Xbox LIVE. Эти элементы управления становятся активными после включения консоли Xbox 360 и помогают следить за доступом к Xbox LIVE, а также за играми и фильмами.

Родительский контроль включается по умолчанию, хотя при необходимости можно изменить его настройки через элементы управления консолью и Xbox LIVE. Чтобы получить доступ к элементам управления консолью и Xbox LIVE, перейдите на **панель управления Xbox**, выберите область **System** (Система), а затем выберите **Родительский контроль**.

Краткий обзор элементов управления и настроек Xbox LIVE

- ▶ **Online Gameplay (Игра в сети)**. Укажите, может ли ваш ребенок играть в игры Xbox 360 с другими игроками через Xbox LIVE.
- ▶ **Member Content (Контент членов Xbox LIVE)**. Укажите, может ли ваш ребенок иметь доступ к контенту, созданному другими людьми на Xbox LIVE. Контент членов включает изображения и текст в играх и профилях игроков.
- ▶ **Downloadable Content (DLC) (Загружаемый контент)**. Укажите, может ли ваш ребенок загружать расширенный контент в **магазине Xbox LIVE**. Расширенный контент включает дополнительные возможности для существующих игр, а также игр Xbox LIVE Arcade. При блокировке расширенного контента ваш ребенок, тем не менее, сможет получить загружаемый контент бесплатно.
- ▶ **New Online Friends (Новые друзья в сети)**. Управляйте доступом новых друзей в сети к вашему ребенку. Другие люди на Xbox LIVE могут захотеть добавить вашего ребенка в свои личные списки **Friends** (Друзья). Можно потребовать, чтобы эти запросы были сначала одобрены вами, или разрешить ребенку самому принимать их.
- ▶ **Communications (Общение)**. Укажите, кто может общаться с ребенком через Xbox LIVE. Общение через Xbox LIVE включает чат, сообщения и приглашения к игре посредством голоса, видео или текста.
- ▶ **Gamer Profile Sharing (Общий доступ к профилю игрока)**. Укажите, кто может видеть профиль игрока вашего ребенка. Профиль игрока вашего ребенка включает девиз и сведения о его достижениях и истории игр в сети.



Безопасность детей

Создатели игры

► **Gamer Profile Viewing (Просмотр профиля игрока).** Укажите, может ли ваш ребенок видеть профили других игроков. Профиль игрока включает сведения о его достижениях и истории игр в сети. Он также может содержать девиз игрока, который неприемлем для ребенка.

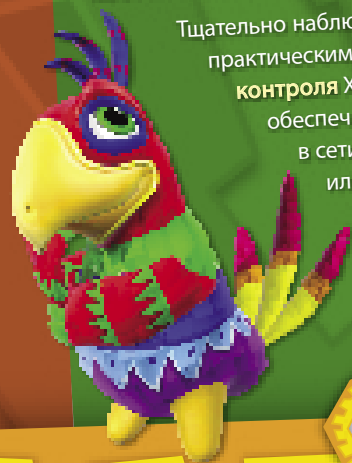
► **Состояние в сети.** Решите, могут ли другие люди видеть состояние вашего ребенка в сети. Если разрешить им это, они смогут видеть его действия в сети, например игру, которую он ведет, и возможность для них присоединиться к ней..

Безопасность детей в сети очень важна, поэтому ознакомьтесь сами с настройками и элементами управления, а также убедитесь, что обсудили с ребенком «Шесть шагов на пути к безопасности в сети» (см. страницу 22).

Сетевые ресурсы

Дополнительные сведения и пошаговые инструкции для всех указанных настроек и элементов управления см. на веб-узле Xbox LIVE по адресу www.xbox.com/familysettings.

Тщательно наблюдая за игрой ребенка в сети и овладев практическими знаниями настроек **Родительского контроля** Xbox LIVE, вы можете защитить ребенка и обеспечить ему веселое времяпрепровождение в сети с **Веселыми зверюшками Viva Piñata...** или любой другой игрой, подходящей по возрасту!



26

KROME STUDIOS

Генеральный директор
Robert Walsh

Креатив-директор
Steve Stamatiadis

Директор студии
Andy Green

Исполнительные продюсеры
Robert Walsh
Andy Green

Продюсер
Robin Smith

Помощник продюсера
Jason Hainey

Координатор ресурсов
Tina Hicks

Дизайн игры
Главный дизайнер
Cameron Davis

Младшие дизайнеры
Steven Adamson
Michelle Fowler

Jared Pearson
Lawrence Ritchie

ПРОГРАММИРОВАНИЕ
Главный программист
Steve 'Sty' Williams

Старший программист
Jason Schroder

Программисты
Chris Butterworth
Joel Crabbe

Alex Darby
Jason Hirst

Stephen McNamara
Steve Scott

Michael White
Сетевой программист
Nathaniel Ryall

Программист сценариев
Joshua Camille

ПРОИЗВОДСТВО
Earliest Yuen

Chris Kimmell
Shannon Lottis
Jim Veevaert

ДИЗАЙН
J. Epps

Ken Lobb
Josh Atkins
William Hodge

Художественное оформление
Michael Cahill

Разработка
Brian Stone

Brandon Burlison
Ayudo Caesar Fileri

Тестирование
Chris Chamberlain

Jennifer Boesflug

Дополнительные программисты
Trevor Powell

ХУДОЖНИКИ
Главный художник
Jason Stark

Главный концептуальный художник
Ron Marc

Концептуальные художники
Irina Egorova
Mark Hansen

Michael Manalac
Художник пользовательского интерфейса
Chris Conte

Главный художник персонажей
Dean Ferguson

Аниматоры
Mitchell Clifford
Mitchell Coote

Gareth Cowen
David McLeod

Raphael Young
Главный художник обстановки
Andrew Clark

Художники обстановки
Myles Abbott
Tony Ball

Darren Bremner
Jason Bright

David Ely
Manu "Oops" Evans

Barry Jones
Daniel Krenn

Peter Litwiniuk
Duncan Murray

ГРУППА МАЙКРОСОФТ
Производство
Earliest Yuen

Chris Kimmell
Shannon Lottis
Jim Veevaert

ДИЗАЙН
J. Epps

Ken Lobb
Josh Atkins
William Hodge

Художественное оформление
Michael Cahill

Разработка
Brian Stone

Brandon Burlison
Ayudo Caesar Fileri

Тестирование
Chris Chamberlain

Jennifer Boesflug

Дополнительные программисты
Trevor Powell

ХУДОЖНИКИ
Главный художник
Jason Stark

Главный концептуальный художник
Ron Marc

Концептуальные художники
Irina Egorova
Mark Hansen

Michael Manalac
Художник пользовательского интерфейса
Chris Conte

Главный художник персонажей
Dean Ferguson

Аниматоры
Mitchell Clifford
Mitchell Coote

Gareth Cowen
David McLeod

Raphael Young
Главный художник обстановки
Andrew Clark

Художники обстановки
Myles Abbott
Tony Ball

Darren Bremner
Jason Bright

David Ely
Manu "Oops" Evans

Barry Jones
Daniel Krenn

Peter Litwiniuk
Duncan Murray

ГРУППА МАЙКРОСОФТ
Производство
Earliest Yuen

Chris Kimmell
Shannon Lottis
Jim Veevaert

ДИЗАЙН
J. Epps

Ken Lobb
Josh Atkins
William Hodge

Художественное оформление
Michael Cahill

Разработка
Brian Stone

Brandon Burlison
Ayudo Caesar Fileri

Тестирование
Chris Chamberlain

Jennifer Boesflug

Дополнительные программисты
Trevor Powell

ХУДОЖНИКИ
Главный художник
Jason Stark

Главный концептуальный художник
Ron Marc

Концептуальные художники
Irina Egorova
Mark Hansen

Michael Manalac
Художник пользовательского интерфейса
Chris Conte

Главный художник персонажей
Dean Ferguson

Аниматоры
Mitchell Clifford
Mitchell Coote

Gareth Cowen
David McLeod

Raphael Young
Главный художник обстановки
Andrew Clark

Художники обстановки
Myles Abbott
Tony Ball

Darren Bremner
Jason Bright

David Ely
Manu "Oops" Evans

Barry Jones
Daniel Krenn

Peter Litwiniuk
Duncan Murray

ГРУППА МАЙКРОСОФТ
Производство
Earliest Yuen

Chris Kimmell
Shannon Lottis
Jim Veevaert

ДИЗАЙН
J. Epps

Ken Lobb
Josh Atkins
William Hodge

Художественное оформление
Michael Cahill

Разработка
Brian Stone

Brandon Burlison
Ayudo Caesar Fileri

Тестирование
Chris Chamberlain

Jennifer Boesflug

Дополнительные программисты
Trevor Powell

ХУДОЖНИКИ
Главный художник
Jason Stark

Главный концептуальный художник
Ron Marc

Концептуальные художники
Irina Egorova
Mark Hansen

Michael Manalac
Художник пользовательского интерфейса
Chris Conte

Главный художник персонажей
Dean Ferguson

Аниматоры
Mitchell Clifford
Mitchell Coote

Gareth Cowen
David McLeod

Raphael Young
Главный художник обстановки
Andrew Clark

Художники обстановки
Myles Abbott
Tony Ball

Darren Bremner
Jason Bright

David Ely
Manu "Oops" Evans

Barry Jones
Daniel Krenn

Peter Litwiniuk
Duncan Murray

ГРУППА МАЙКРОСОФТ
Производство
Earliest Yuen

Chris Kimmell
Shannon Lottis
Jim Veevaert

ДИЗАЙН
J. Epps

Ken Lobb
Josh Atkins
William Hodge

Художественное оформление
Michael Cahill

Разработка
Brian Stone

Brandon Burlison
Ayudo Caesar Fileri

Тестирование
Chris Chamberlain

Jennifer Boesflug

Дополнительные программисты
Trevor Powell

ХУДОЖНИКИ
Главный художник
Jason Stark

Главный концептуальный художник
Ron Marc

Концептуальные художники
Irina Egorova
Mark Hansen

Michael Manalac
Художник пользовательского интерфейса
Chris Conte

Главный художник персонажей
Dean Ferguson

Аниматоры
Mitchell Clifford
Mitchell Coote

Gareth Cowen
David McLeod

Raphael Young
Главный художник обстановки
Andrew Clark

Художники обстановки
Myles Abbott
Tony Ball

Darren Bremner
Jason Bright

David Ely
Manu "Oops" Evans

Barry Jones
Daniel Krenn

Peter Litwiniuk
Duncan Murray

ГРУППА МАЙКРОСОФТ
Производство
Earliest Yuen

Chris Kimmell
Shannon Lottis
Jim Veevaert

ДИЗАЙН
J. Epps

Ken Lobb
Josh Atkins
William Hodge

Художественное оформление
Michael Cahill

Разработка
Brian Stone

Brandon Burlison
Ayudo Caesar Fileri

Тестирование
Chris Chamberlain

Jennifer Boesflug

Дополнительные программисты
Trevor Powell

ХУДОЖНИКИ
Главный художник
Jason Stark

Главный концептуальный художник
Ron Marc

Концептуальные художники
Irina Egorova
Mark Hansen

Michael Manalac
Художник пользовательского интерфейса
Chris Conte

Главный художник персонажей
Dean Ferguson

Аниматоры
Mitchell Clifford
Mitchell Coote

Gareth Cowen
David McLeod

Raphael Young
Главный художник обстановки
Andrew Clark

Художники обстановки
Myles Abbott
Tony Ball

Darren Bremner
Jason Bright

David Ely
Manu "Oops" Evans

Barry Jones
Daniel Krenn

Peter Litwiniuk
Duncan Murray

ГРУППА МАЙКРОСОФТ
Производство
Earliest Yuen

Chris Kimmell
Shannon Lottis
Jim Veevaert

ДИЗАЙН
J. Epps

Ken Lobb
Josh Atkins
William Hodge

Художественное оформление
Michael Cahill

Разработка
Brian Stone

Brandon Burlison
Ayudo Caesar Fileri

Тестирование
Chris Chamberlain

Jennifer Boesflug

Дополнительные программисты
Trevor Powell

ХУДОЖНИКИ
Главный художник
Jason Stark

Главный концептуальный художник
Ron Marc

Концептуальные художники
Irina Egorova
Mark Hansen

Michael Manalac
Художник пользовательского интерфейса
Chris Conte

Главный художник персонажей
Dean Ferguson

Аниматоры
Mitchell Clifford
Mitchell Coote

Gareth Cowen
David McLeod

Raphael Young
Главный художник обстановки
Andrew Clark

Художники обстановки
Myles Abbott
Tony Ball

Darren Bremner
Jason Bright

David Ely
Manu "Oops" Evans

Barry Jones
Daniel Krenn

Peter Litwiniuk
Duncan Murray

ГРУППА МАЙКРОСОФТ
Производство
Earliest Yuen

Chris Kimmell
Shannon Lottis
Jim Veevaert

ДИЗАЙН
J. Epps

Ken Lobb
Josh Atkins
William Hodge

Художественное оформление
Michael Cahill

Разработка
Brian Stone

Brandon Burlison
Ayudo Caesar Fileri

Тестирование
Chris Chamberlain

Jennifer Boesflug

Дополнительные программисты
Trevor Powell

ХУДОЖНИКИ
Главный художник
Jason Stark

Главный концептуальный художник
Ron Marc

Концептуальные художники
Irina Egorova
Mark Hansen

Michael Manalac
Художник пользовательского интерфейса
Chris Conte

Главный художник персонажей
Dean Ferguson

Аниматоры
Mitchell Clifford
Mitchell Coote

Gareth Cowen
David McLeod

Raphael Young
Главный художник обстановки
Andrew Clark

Художники обстановки
Myles Abbott
Tony Ball

Darren Bremner
Jason Bright

David Ely
Manu "Oops" Evans

Barry Jones
Daniel Krenn

Peter Litwiniuk
Duncan Murray

ГРУППА МАЙКРОСОФТ
Производство
Earliest Yuen

Chris Kimmell
Shannon Lottis
Jim Veevaert

ДИЗАЙН
J. Epps

Ken Lobb
Josh Atkins
William Hodge

Художественное оформление
Michael Cahill

Разработка
Brian Stone

Brandon Burlison
Ayudo Caesar Fileri

Тестирование
Chris Chamberlain

Jennifer Boesflug

Дополнительные программисты
Trevor Powell

ХУДОЖНИКИ
Главный художник
Jason Stark

Главный концептуальный художник
Ron Marc

Концептуальные художники
Irina Egorova
Mark Hansen

Michael Manalac
Художник пользовательского интерфейса
Chris Conte

Главный художник персонажей
Dean Ferguson

Аниматоры
Mitchell Clifford
Mitchell Coote

Gareth Cowen
David McLeod

Raphael Young
Главный художник обстановки
Andrew Clark

Художники обстановки
Myles Abbott
Tony Ball

Darren Bremner
Jason Bright

David Ely
Manu "Oops" Evans

Barry Jones
Daniel Krenn

Peter Litwiniuk
D

Номера телефонов служб поддержки потребителей

Australia
Österreich
Belgique/België/Belgien
Česká Republika
Danmark
Suomi/Finland
France
Deutschland
Ελλάδα
Magyarország
Irland
Italia
Nederland
New Zealand
Norge
Polska
Portugal
Россия
España
Slovensko
Sverige
Schweiz/Suisse/Svizzera
South Africa
UK

PSS*
1 800 555 741
0800 281 360
0800 7 9790
800 142365
80 88 40 97
0800 1 19424
0800 91 52 74
0800 181 2968
00800 44 12 8732
06 80 018590
1 800 509 186
800 787614
0800 023 3894
0508 555 592
800 14174
00 800 4411796
800 844 059
8 (800) 200-8001
900 94 8952
0800 004 557
020 79 1133
0800 83 6667
0800 991550
0800 587 1102

TTY**
1 800 555 743
0800 281 361
0800 7 9791

80 88 40 98
0800 1 19425
0800 91 54 10
0800 181 2975
00800 44 12 8733

1 800 509 197
800 787615
0800 023 3895
0508 555 594
800 14175

800 844 060

900 94 8953

020 79 1134
0800 83 6668

0800 587 1103

*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuoteetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Müszaki termékátogatás; Služby produktovoj podpory; Службы поддержки продуктов.

**TTY – Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Τηλέφωνο κειμένων; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

Более подробные сведения см. на веб-узле www.xbox.com

Сведения, содержащиеся в настоящем документе, в том числе URL-адреса и другие ссылки на веб-узлы в Интернете, могут быть изменены без предварительного уведомления. Если не указано иное, все примеры компаний, организаций, продуктов, доменных имен, адресов электронной почты, логотипов, имен людей, мест и событий, упоминаемые в настоящем документе, являются вымышленными и не имеют никакого отношения к реальным компаниям, организациям, продуктам, доменным именам, адресам электронной почты, логотипам, людям, местам и событиями или не должны подразумеваться под таковыми. Ответственность за соблюдение всех применяемых законов об авторском праве лежит на пользователе. Без нарушения закона об авторских правах ни одна часть этого документа не может быть воспроизведена, сохранена или размещена в поисковых системах или передана в любой форме или любыми способами (электронными, механическими, фотокопированием, записью и др.) или использование в других целях без явного письменного согласия корпорации Майкрософт.

Корпорация Майкрософт может иметь патенты, заявки на патенты, товарные знаки, авторские права или права на другую интеллектуальную собственность, касающиеся продуктов, описанных в данном документе. Распространение этого документа не дает лицензию на использование патентов, товарных знаков, авторских прав или другой интеллектуальной собственности, кроме случаев, явно указанных в лицензионном соглашении корпорации Майкрософт. Имена компаний и названия продуктов, упоминаемые в настоящем документе, могут быть товарными знаками соответствующих владельцев.

Несанкционированное копирование, анализ, передача, использование для публичных выступлений, сдача в аренду, прокат данного оборудования или обход защиты от копирования строго запрещены.

© и © Корпорация Майкрософт (Microsoft Corp.), 2007. Все права защищены.

Microsoft, Rare, Viva Pinata и ее персонажи, Windows, Windows Live, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, эмблема Microsoft Game Studios и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт.

Разработано KROME STUDIOS для корпорации Майкрософт. KROME STUDIOS и эмблема Krome Studios являются товарными знаками Krome Studios Pty Ltd.



Manufactured under license from Dolby Laboratories.

Посетите www.vivapinata.com!

